

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-126338

(P2003-126338A)

(43)公開日 平成15年5月7日(2003.5.7)

(51)Int.Cl'

A 63 F 5/04
7/02

識別記号

512
304

F I

A 63 F 5/04
7/02

マーク(参考)

512D 2C088
304D

未請求 特許の数5 OL (全9頁)

(21)出願番号 特願2001-324364(P2001-324364)

(22)出願日 平成13年10月23日(2001.10.23)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 海野 健一郎

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン

ティアビルA棟

(74)代理人 100104204

弁理士 鎌岸 武司

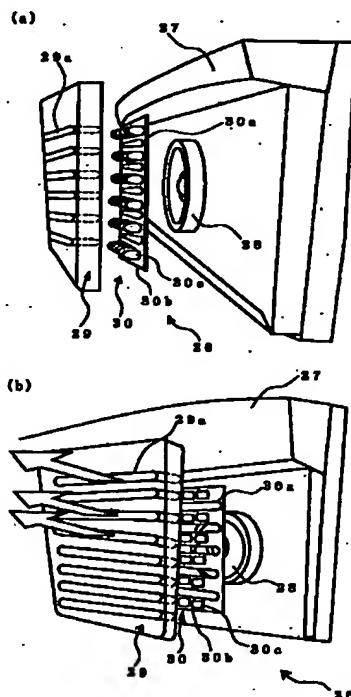
Fターム(参考) 20088 BC10 BC22 CA27

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 従来の遊技機における、光による装飾的な演出は、遊技機全体を見渡したとき、発光量が十分ではなく、視覚的刺激に乏しいものであった。

【解決手段】 フラッシュライト27に連なって配置されたスピーカユニット26は、スピーカ28の前部を覆って設けられた基板30bに複数のLED30cが配設され、基板30bの前部を覆つてフラッシュスピーカレンズ29が設けられて構成されている。フラッシュスピーカレンズ29にはスリット状の透音孔29aが等間隔に形成されている。基板30bには、透音孔29aとスリット幅および配設間隔が同じ透音部30aが形成されており、透音部30aの間にLED30cが配設されている。スピーカ28より発せられた音は、透音部30aおよび透音孔29aを通つて外部へ放音される。また、LED30cより発せられた光は、フラッシュスピーカレンズ29で屈折され、外部へ放射される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技状態に応じて発音するスピーカと、このスピーカより発せられる音を通す透音孔を有し、前記スピーカを覆って設けられたスピーカカバーとを備えた遊技機において、

前記スピーカと前記スピーカカバーとの間に、前記スピーカより発せられる音を前記透音孔へ通す透音部を有した、遊技状態に応じて発光する光源を備え、

前記スピーカカバーは透光性の材質からなることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記透音孔および透音部は、前記スピーカの放音部を覆う面積が少なくとも前記放音部の面積の半分を占めることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】 前記スピーカカバーは前記光源が発する光に作用するレンズからなることを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】 前記スピーカカバーは、機器の前面に設けられた電飾装置に連なるように配設されることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項5】 前記遊技機はスロットマシンまたは弾球遊技機であることを特徴とする請求項1から請求項4のいずれか1項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、遊技状態に応じて発音するスピーカを備えた遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、この種の遊技機としては例えばスロットマシンがある。

【0003】 図1は、従来の一般的なスロットマシン1の外観を示す正面図である。スロットマシン1の正面中央のパネル2には、表示窓3、4、5が形成されており、これら各表示窓3、4、5の背後には外周に各種図柄が描かれた3個のリール6、7、8が設置されている。遊技者によってメダル投入口9にメダルが投入され、スタートレバー10が操作されると、各リール6～8が回転し、各表示窓3～5には高速に移動する図柄が観察される。その後、遊技者によってストップボタン11、12、13が押圧操作されると、その操作タイミングに応じて各リール3～5が停止制御される。全リール3～5の停止時に所定の図柄組み合わせが有効化された入賞ライン14上に揃うと入賞が発生し、所定枚数のメダルがメダル受け皿15へ払い出される。

【0004】 このような従来のスロットマシン1においては、遊技状態に応じて音と光による演出が行われている。例えば、スタートレバー10が操作されて各リール6～8が回転する際、スピーカユニット16、16によりスタート音が出音される。スピーカユニット16は、

図示しないスピーカと、その前部を覆う透音孔16aを有するスピーカカバー16bとから構成されている。また、リール6～8の回転中には、各リール6～8の背後に設けられた図示しないリールバックランプが点灯され、その前部の図柄が照明される。また、入賞発生時には、リールバックランプの点灯と共に、前面パネル2の上方に設けられたフラッシュライト17が発光制御され、スピーカユニット16、16からは入賞音が出音される。また、メダルの払い出しの際には、スピーカユニ

10 ット16、16よりメダル払出音が出音される。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記従来のスロットマシン1における、光による装飾的な演出は、前面パネル2の上方に設けられたフラッシュライト17とリールバックランプとによって主に行われており、スロットマシン1全体を見渡したとき、発光量が十分ではなく、視覚的刺激に乏しいものであった。

【0006】 一方、スロットマシン1の機器前面には、様々なスイッチ類やランプ類等が設けられているため、機器前面に新たに電飾装置を設けるスペースを確保することは困難である。

【0007】

【課題を解決するための手段】 本発明はこのような課題を解決するためになされたもので、遊技状態に応じて発音するスピーカと、このスピーカより発せられる音を通す透音孔を有し、スピーカを覆って設けられたスピーカカバーとを備えた遊技機において、スピーカとスピーカカバーとの間に、スピーカより発せられる音を透音孔へ通す透音部を有した、遊技状態に応じて発光する光源を備え、スピーカカバーが透光性の材質からなることを特徴とする。

【0008】 このような構成によれば、スピーカより放音された音は、光源が有する透音部を通り、スピーカカバーの透音孔を介して遊技機の外部へ放音される。また、光源より発せられた光は、透光性の材質からなるスピーカカバーを通して遊技機の外部へ放射される。

【0009】 また、本発明は、透音孔および透音部が、スピーカの放音部を覆う面積が少なくとも上記放音部の面積の半分を占めることを特徴とする。

40 【0010】 このような構成によれば、スピーカより放音された音は、光源およびスピーカカバーに遮蔽されて隠すことなく、遊技機外部へ放音される。

【0011】 また、本発明は、スピーカカバーが、光源が発する光に作用するレンズからなることを特徴とする。

【0012】 このような構成によれば、光源から発せられた光は、レンズの作用を受けて遊技機外部へ放射される。

【0013】 また、本発明は、スピーカカバーが、機器の前面に設けられた電飾装置に連なるように配設される

ことを特徴とする。

【0014】このような構成によれば、既存の電飾装置の発光と、スピーカカバーに覆われた光源の発光とが連なり、機器前面における電飾領域は連続的に拡大する。

【0015】

【発明の実施の形態】次に、本発明による遊技機をスロットマシンに適用した一実施形態について説明する。

【0016】図2は本実施形態によるスロットマシン2の正面図である。

【0017】スロットマシン20の前面パネル2の背後には3個のリール6, 7, 8が回転自在に設けられている。各リール6, 7, 8の外周面には円周方向に沿って複数の図柄(以下、シンボルと言う)が描かれたり、ベルトが貼られており、これらシンボルは正面の表示窓3, 4, 5を通してそれぞれ3個ずつ観察される。

【0018】表示窓3～5には、横3本(中央L1および上下L2A, L2B)および斜め2本(斜め右下がりL3A, 斜め右上がりL3B)の入賞ラインが記されている。ゲーム開始に先立ち、遊技者が1枚のメダルを投入したときは、各リール6～8上にある中央の入賞ラインL1だけが有効化される。また、2枚のメダルを投入したときはこれに上下の入賞ラインL2A, L2Bが加わり、横3本の入賞ラインL1, L2AおよびL2Bが有効化される。また、3枚のメダルを投入したときは全ての入賞ラインL1, L2A, L2B, L3AおよびL3Bが有効化される。

【0019】表示窓3～5の下方右側には、遊技者がメダルを入れるためのメダル投入口9が設けられており、下方左側には1BETスイッチ21、2BETスイッチ22およびマックスBETスイッチ23が設けられている。メダルがクレジットされている場合には、メダル投入口9へのメダル投入に代え、これら1BETスイッチ21、2BETスイッチ22およびマックスBETスイッチ23の各押ボタン操作により、1回のゲームにそれぞれ1枚、2枚および3枚のメダルが賭けられる。

【0020】これらBETスイッチ21～23の下方にはクレジット/精算切換スイッチ(C/Pスイッチ)24およびスタートレバー10が設けられており、スタートレバー10の右方の機器中央部にはストップボタン11, 12, 13が設けられている。C/Pスイッチ24の押しボタン操作により、メダルのクレジット/払い出し(PLAY CREDIT/PAY OUT)を切り換えることが出来る。

【0021】スタートレバー10のレバー操作により、リール6, 7, 8は一斉に回転を開始する。ストップボタン11, 12, 13は、各リール6, 7, 8に対応して配置されており、これら各リール6～8の回転が一定速度に達したとき操作が有効化され、遊技者の押しボタン操作に応じて各リール6, 7, 8の回転を停止させる。また、スロットマシン20の正面下部にはメダル受皿15およびメダル払出口18が設けられている。メダ

ル受皿15は、メダル払出口18から払い出されるメダルを貯めるものである。

【0022】また、スロットマシン20の正面上部には、各入賞に対してどれだけのメダルが払い出されるかが示されている配当表示部25が設けられている。配当表示部25の上方には、遊技状態に応じて点灯制御されるフラッシュライト27が設けられている。フラッシュライト27は、遊技状態に応じて点灯制御されるランプと、このランプを覆ってランプから発せられる光を屈折させるフラッシュレンズとを備えて構成されている。また、配当表示部25の左右には、遊技状態に応じて出音制御されるステレオスピーカユニット26, 26が設けられている。

【0023】図3(a), (b)は、スピーカユニット26の構成要素を分解して示す斜視図である。なお、本実施形態においては、スピーカユニット26, 26は、配当表示部25の左右に対し設けられてステレオ音声を出力するが、いずれも同一構成をなすため、ここでは片側のスピーカユニット26について説明する。

【0024】同図(a)に示すように、スピーカユニット26は、遊技状態に応じて発音するスピーカ28と、このスピーカ28を覆って設けられたフラッシュスピーカレンズ29とを備えている。フラッシュスピーカレンズ29はスピーカ28より発せられる音を通すスリット状の透音孔29aを有するスピーカカバーであり、透光性の材質からなる。これらスピーカ28とフラッシュスピーカレンズ29との間には、スピーカ28より発せられる音を透音孔29aへ通す透音部30aを有した光源30が備えられている。この光源30は、遊技状態に応じて発光し、透音部30aが形成された基板30bにLED(発光ダイオード)30cが配設されて構成されている。フラッシュスピーカレンズ29は、この光源30が発する光に作用するレンズを構成している。

【0025】図4(a)に示すように、基板30bには、スリット状の透音部30aが等間隔に形成されており、これら透音部30aの間に複数のLED30cが整然と配設されている。また、同図(b)に示すように、フラッシュスピーカレンズ29に形成された透音孔29aと基板30bに形成された透音部30aとは、スリット幅が同じであり、配設された間隔も同じである。なお、同図において、図3と同一または相当する部分には同一符号を付している。各透音部30aおよび各透音孔29aは、スピーカ28の放音部28aを覆う同図(b)の斜線部に示す総面積が、少なくとも放音部28aの面積の半分を占めるように、スリットの大きさおよびスリットの間隔が設定されて形成されている。

【0026】このようなスピーカユニット26は、図3(b)に示すように、基板30bの透音部30aとフラッシュスピーカレンズ29の透音孔29aとが揃うよう組み立てられる。

【0027】本実施形態においては、上記のスピーカユニット26、26は、図2に示すように、各フラッシュスピーカレンズ29、29がスロットマシン20の前面上部に設けられた電飾装置であるフラッシュライト27に連なるように配設されている。

【0028】図5は、本実施形態によるスロットマシン20の遊技処理動作を制御する制御部と、これに電気的に接続された周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示すブロック図である。

【0029】制御部はマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）50を主な構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイコン50は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU（中央演算処理装置）51と、記憶手段であるROM（読み出し専用メモリ）52およびRAM（読み書き可能メモリ）53とを含んで構成されている。CPU51には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路54および分周器55と、一定範囲の乱数を発生させる乱数発生器56および発生した乱数の中から任意の乱数を抽出する乱数サンプリング回路57とが接続されている。

【0030】マイコン50からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、リール6～8を回転駆動する各ステッピングモータ31、メダルを収納するホッパー58、スピーカ28、およびLED30cがある。これらはそれぞれモータ駆動回路60、ホッパー駆動回路61、スピーカ駆動回路62、およびLED駆動回路63によって駆動される。各ステッピングモータ31はモータ駆動回路60によって1～2相励磁されており、400パルスの駆動信号が供給されるとそれぞれ1回転する。

【0031】また、マイコン50が制御信号を生成するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートレバー10の操作を検出するスタートスイッチ10Sと、メダル投入口9から投入されたメダルを検出するメダルセンサ9Sと、前述したC/Pスイッチ24とがある。また、各リール6～8毎に設けられたホトセンサ32からの出力パルス信号を受けて各リール6、7、8の回転位置を検出するリール位置検出回路64もある。

【0032】ホトセンサ32は各リール6～8が一回転する毎にこれを検出してリセットパルスを発生する。このリセットパルスはリール位置検出回路64を介してCPU51に与えられる。RAM53内には、各リール6～8について、一回転の範囲内における回転位置に対応した計数值が格納されており、CPU51はリセットパルスを受け取ると、RAM53内に形成されたこの計数值を“0”にクリアする。このクリア処理により、各シンボルの移動表示と各ステッピングモータ31の回転との間に生じるずれが、1回転毎に解消されている。

【0033】さらに、上記の入力信号発生手段として、リール停止信号回路65と、払出し完了信号発生回路66とがある。リール停止信号回路65は、停止ボタン11、12、13が押された時に、対応するリール6、7、8を停止させる信号を発生する。また、メダル検出部67はホッパー58から払い出されるメダル数を計数し、払出し完了信号発生回路66は、このメダル検出部67から入力した実際に払い出しのあったメダル計数値が所定の配当枚数データに達した時に、メダル払い出しの完了を知らせる信号をCPU51へ出力する。

【0034】ROM52には、このスロットマシン20で実行されるゲームの手順がシーケンスプログラムとして記憶されている他、入賞確率テーブル、入賞シンボル組合せテーブル等がそれぞれ区分されて格納されている。

【0035】次に、本実施形態においてマイコン50で制御されるスロットマシン20の遊技処理動作について説明する。図6は、この遊技処理の概略を示すフローチャートである。

【0036】まず、CPU51により、メダルBETがなされたかどうかが判別される（図6、ステップ101参照）。この判別は、メダル投入口9にメダルが投入され、メダルセンサ9Sからの検出信号入力があった場合、あるいはBETスイッチ21～23の操作によってメダルが投入された場合に“YES”となる。次に、スタートレバー10の操作によりスタートスイッチ10Sからのスタート信号入力があったか否かが判別される（ステップ102）。スタートレバー10が操作されると、スピーカユニット26、26の各スピーカ28より30スタート音が出音される。この際、スピーカ28より発せられた音は、図3(b)の矢印に示すように、基板30bの透音部30aおよびフラッシュスピーカユニット29の透音孔29aを通って外部へ放音される。

【0037】ステップ102の判別が“YES”的場合、次に、確率抽選処理が行われる（ステップ103）。確率抽選は、乱数発生器56で発生し、サンプリング回路57によって特定された1つの乱数値が、入賞確率テーブルにおいてどの入賞グループに属する値になっているか判断されることによって行われる。この確率

抽選で決定された入賞態様は当選フラグの種類によって表され、BB、RBを初めとする複数種の中のいずれか1つの当選フラグがRAM53の所定領域にセットされる。

【0038】ここで、RBはレギュラー・ボーナス・ゲームを意味しており、このRBゲームでは複数回の高配当ゲームが一組となったボーナスゲームが1回行える。また、BBはビッグ・ボーナス・ゲームを意味しており、このBBゲームでは一般遊技および上記のボーナスゲームのセットを複数回行うことが出来る。

50 【0039】次に、第1リール6、第2リール7、第3

リール8の回転処理が行われ（ステップ104）、これら各リール6、7、8は一齊に回転し出す。リール6～8の回転中には、各リール6～8の背後に設けられたりールバックランプが点灯され、その前部のシンボルが照明される。その後、遊技者による各ストップボタン11、12、13の操作に応じて各リール6、7、8の停止制御が行われる（ステップ105）。

【0040】次に、全リール停止時の表示が所定の入賞シンボル組合せであるか否かが、入賞シンボル組合せテーブルを参照して判断される（ステップ106）。所定の入賞シンボル組合せが揃って停止されて入賞が得られた場合は、スピーカユニット26、26のスピーカ28より入賞音が出音され、また、スピーカユニット26、26の光源30およびフラッシュライト27等が発光制御されて入賞が演出される。この際、スピーカユニット26、26は、LED30cの点灯によって発せられた光を、フラッシュスピーカレンズ29によって屈折させて、外部へ放射する。

【0041】入賞が得られなかったときにはステップ106の判定は“NO”となり、処理は初めのステップ101に戻る。また、入賞判定の結果リプレイゲーム（再遊技）であるときは、処理はステップ102のスタートレバー10の操作待ち処理に戻る（ステップ107）。リプレイゲームでない入賞のときには、CPU51によってホッパー駆動回路61が制御され、所定枚数のメダルがホッパー58によってメダル受皿15へ払い出される（ステップ108）。このメダル払い出しの際にも、スピーカユニット26、26よりメダル払出音が出音され、入賞が演出される。

【0042】次に、BBゲームが発生したか否かが判断され（ステップ109）、BBゲームが発生している場合にはBBゲームが実行される（ステップ110）。また、BBゲームが発生していない場合には、次にRBゲームが発生したか否かが判断され（ステップ111）、RBゲームが発生している場合にはRBゲームが実行される（ステップ112）。このBBゲームおよびRBゲーム中にも、スピーカユニット26、26より効果音が出音され、また、フラッシュライト27およびスピーカユニット26、26が発光制御されて各ボーナスゲームが演出される。その後、上述した処理が繰り返されてスロットマシン遊技が行われる。

【0043】このような本実施形態によるスロットマシン20によれば、上述したように、スピーカ28より放音された音は、基板30bの透音部30aを通り、フラッシュスピーカレンズ29の透音孔29aを介して外部へ放音される。また、LED30cより発せられた光は、フラッシュスピーカレンズ29によって屈折されて外部へ放射される。つまり、基板30bに配設されたLED30cおよびフラッシュスピーカレンズ29からなる電飾装置と、スピーカ28とが同位置に設置されるた

め、スピーカ28を設けた部分においても、光によってスロットマシン20を演出することが出来る。このため、スロットマシン20の限られた前面スペースを有効に使うことが可能になる。

【0044】また、本実施形態では、透音部30aおよび透音孔29aは、スピーカ28の放音部28aを覆う面積が少なくとも放音部28aの面積の半分を占めているため、スピーカ28より放音された音は、光源30およびフラッシュスピーカレンズ29に遮蔽されてスピーカユニット26内部に隠ることはない。このため、スピーカユニット26、26から放音された音は、遊技者の聽覚に明瞭に伝達される。

【0045】また、本実施形態では、スピーカユニット26、26から放音された音は、遊技者の聽覚に明瞭に伝達される。光源30およびフラッシュライト27等が発光制御されて入賞が演出される。この際、スピーカユニット26、26は、LED30cの点灯によって発せられた光は、フラッシュスピーカレンズ29によって屈折されて外部へ放射される。このため、遊技者の視覚には、フラッシュスピーカレンズ29の屈折作用に応じた発光態様で、LED30cから発せられた光が伝達される。

【0046】また、本実施形態では、スピーカユニット26、26は、スロットマシン20の前面上部に設けられたフラッシュライト27にフラッシュスピーカレンズ29が連なるように配設されている。このため、既存のフラッシュライト27の発光と、フラッシュスピーカレンズ29に覆われたLED30cの発光とが連なり、スロットマシン20の前面における電飾領域は連続的に拡大する。このため、スロットマシン20の光による演出は、十分な光量で行われ、視覚的刺激に富むようになる。

【0047】また、本実施形態では、一見するとスピーカ28のカバーに見えないフラッシュスピーカレンズ29は、スロットマシン20の前面上部を見た遊技者に、フラッシュライト27のフラッシュレンズと一体化したイメージでとらえられる。このため、電飾装置から音が出て、遊技者は意外性を感じる。

【0048】なお、本実施形態においては、フラッシュスピーカレンズ29がフラッシュライト27に連なるようにスピーカユニット26、26を配設した場合について説明したが、フラッシュライト27以外の他の既存の電飾装置にフラッシュスピーカレンズ29が連なるようにスピーカユニット26、26を配設することもできる。また、本実施形態のように、フラッシュライト27に連なるようにスピーカユニット26、26を配設した場合においても、フラッシュライト27とスピーカユニット26、26との各発光態様を様々に組み合わせて各発光の連なり方を変えることが出来る。このように、スピーカユニット26、26の配置やフラッシュライト27とスピーカユニット26、26との各発光態様を様々な設定することにより、既存の電飾装置の発光と、フ

「ッシュスピーカレンズ29に覆われたLED30cの発光との連なり方が変わり、電飾装置全体の発光態様を多様化することが出来、遊技演出の幅は拡がる。また、フラッシュスピーカレンズ29のレンズ構成を変えることによっても、LED30cから発せられた光をそれぞれのレンズの屈折作用に応じた多様な発光態様で遊技者の視覚に伝達させることが出来、遊技演出の幅はさらに拡がる。

【0049】また、本実施形態においては、スピーカカバーとしてフラッシュスピーカレンズ29を適用した場合について説明したが、本発明はこれに限定されることはない。スピーカカバーは、必ずしもレンズである必要はない、LED30cが発する光を通す透光性の材質で形成されたものであれば適用することが出来る。

【0050】また、本実施形態においては、スリット状の透音部30aを有する基板30bにLED30cを配設してスピーカユニット26の光源30を構成したが、本発明はこれに限定されることはない。例えば、スピーカ28の前部に細板状の基体を架け渡し、この基体にLED30cを配設する構成としてもよい。あるいは、スピーカ28の前部に細板状のエレクトロルミネセンスパネルを架け渡す構成としてもよい。また、発光体は、LED30cに限らず、ランプ等の他の発光体を適用してもよい。いずれの場合も、光源は、スピーカ28より発せられた音が通る透音部として十分な空間が確保されるように構成されればよい。

【0051】また、本実施形態においては、本発明による遊技機をスロットマシン20に適用した場合について説明したが、パチンコ機をはじめとする弾球遊技機等の他の遊技機にも適用することが出来る。

【0052】これら各場合においても、上記実施形態と同様な作用・効果が奏される。

【0053】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、スピーカより放音された音は、光源が有する透音部通り、スピーカカバーの透音孔を介して遊技機の外部へ放音される。また、光源より発せられた光は、透光性の材質からなるスピーカカバーを通して遊技機の外部へ放射される。つまり、電飾装置とスピーカとは同位置に設置されるため、スピーカを設けた部分においても、光によって遊技機を演出することが出来る。このため、遊技機の限られた機器前面スペースを有効に使うことが可能になる。

【0054】また、透音孔および透音部のスピーカの放音部を覆う面積が、少なくとも放音部の面積の半分を占める構成とした場合、スピーカより放音された音は、光源およびスピーカカバーに遮蔽されて隠ることなく、遊技機外部へ放音される。このため、スピーカより放音された音は、遊技者の聴覚に明瞭に伝達される。

【0055】また、スピーカカバーを光源が発する光に

作用するレンズで構成した場合、光源から発せられた光は、レンズの作用を受けて遊技機外部へ放射される。このため、遊技者の視覚には、レンズの作用に応じた多様な発光態様で、光源から発せられた光が伝達される。

【0056】また、スピーカカバーを機器の前面に設けられた電飾装置に連なるように配設した場合、既存の電飾装置の発光と、スピーカカバーに覆われた光源の発光とが連なり、機器前面における電飾領域は連続的に拡大する。このため、光による演出は、十分な光量で行われ、視覚的刺激に富むようになる。また、既存の電飾装置の発光と、スピーカカバーに覆われた光源の発光との連なり方を変えることにより、発光態様を多様化することが出来、遊技演出の幅は拡がる。

【図面の簡単な説明】

【図1】従来のスロットマシンの正面図である。

【図2】本発明の一実施形態によるスロットマシンの正面図である。

【図3】(a), (b)ともに、本発明の一実施形態によるスロットマシンに用いられているスピーカユニットの構成を分解して示す斜視図である。

【図4】(a)は本発明の一実施形態によるスロットマシンのスピーカユニットの光源を構成するLEDが配設された基板の構成を示す正面図であり、(b)はこの基板にスピーカカバーを構成するフラッシュスピーカレンズがかぶされた構成を示す正面図である。

【図5】本発明の一実施形態によるスロットマシンの主要な制御回路構成を示すブロック図である。

【図6】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理を示すフローチャートである。

30 【符号の説明】

20…スロットマシン

2…前面パネル

3, 4, 5…表示窓

6, 7, 8…リール

9…メダル投入口

10…スタートレバー

11, 12, 13…ストップボタン

15…メダル受皿

18…メダル払出口

40 21, 22, 23…BETスイッチ

24…クレジット/精算切換スイッチ

25…配当表示部

26…スピーカユニット

27…フラッシュライト

28…スピーカ

29…フラッシュスピーカレンズ

29a…透音孔

30…光源

30a…透音部

(7)

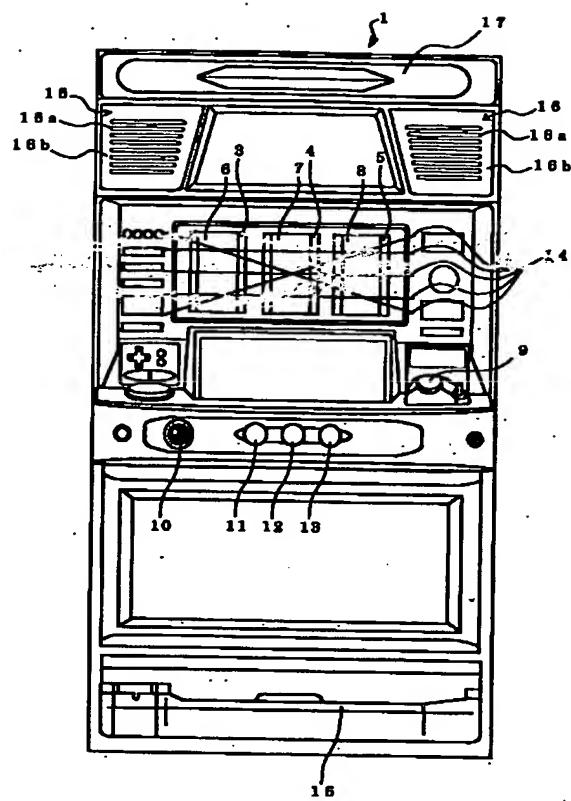
特開2003-126338

11

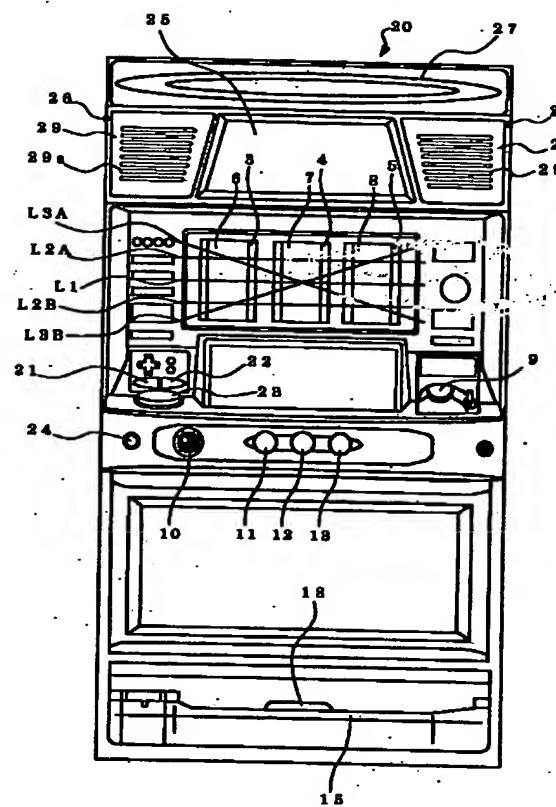
12

30c...LED

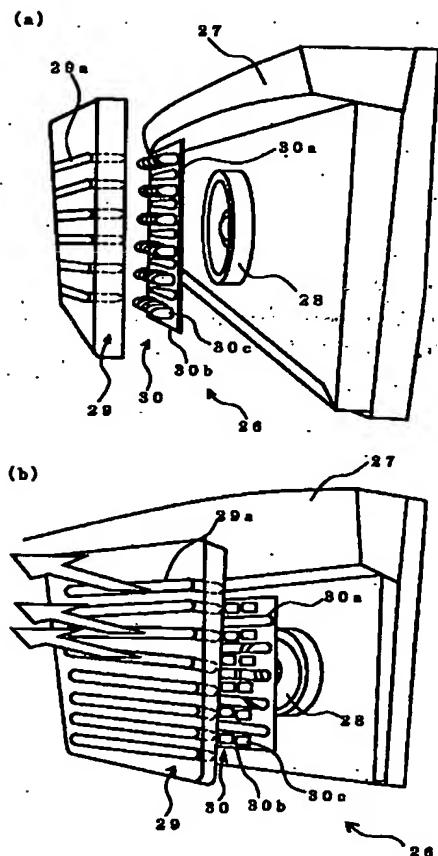
【図1】



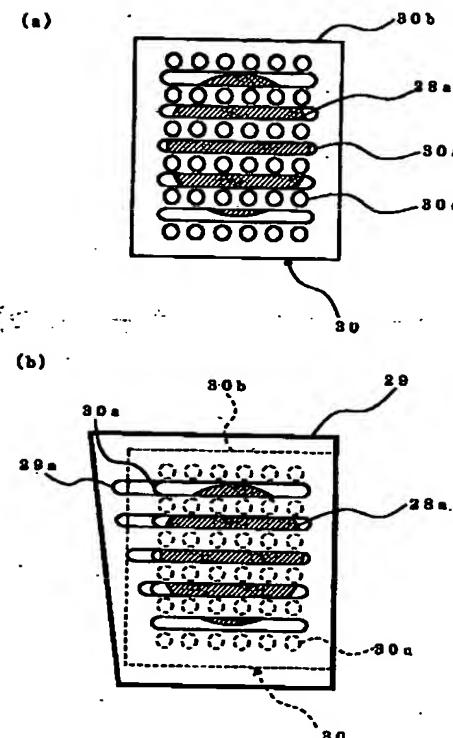
【図2】



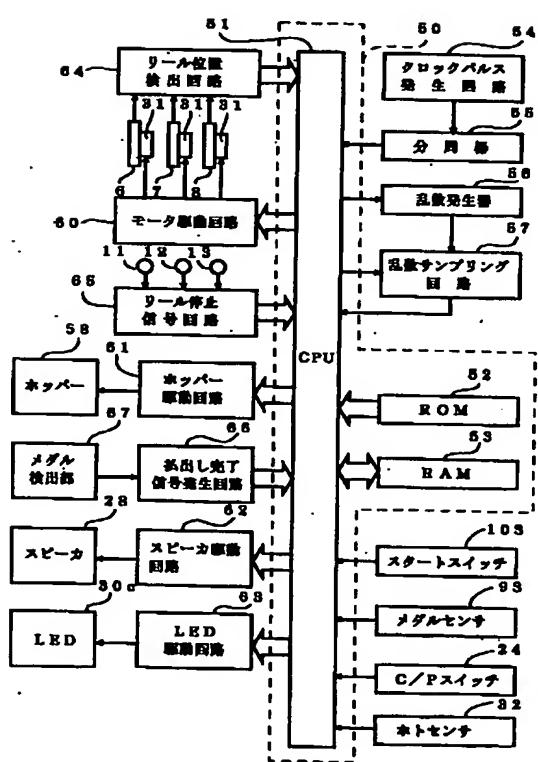
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

